Risus

Le Jeu de Rôle de Tout



Bienvenue dans ***Risus : Le jeu de rôle de tout,*** un jeu de rôle papier (JdR) complet ! Pour certains, ***Risus*** est un jeu de rôle « d'urgence », pratique pour inventer en vitesse des personnages et faire jouer des parties rapides. Pour d'autres, c'est un système de campagne fiable, avec lequel il est possible de jouer pendant des années. D'autres encore y voient un drôle de petit livret avec des bonshommes-bâtons dessinés partout. Pour moi, il est les trois à la fois. Avec cette édition, ***Risus*** fête non seulement deux décennies d'existence, mais aussi deux décennies de *vie*, soutenu par une communauté mondiale et enthousiaste qui l'étend, le partage, le fait connaître… et joue avec.

Création de Personnage

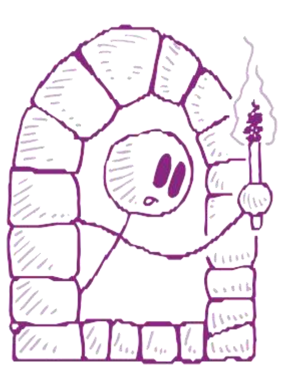
La notion de « Cliché » est au cœur de ***Risus***. Un Cliché résume un type de personne, englobant ses compétences, son histoire, son rôle social et ainsi de suite. Les « classes » des jeux de rôle du Néolithique étaient des Clichés : Guerrier, Magicien, Pilote Stellaire ou Super-Espion. Vous pouvez vous y tenir ou choisir quelque chose de plus excentrique, comme Cuisinier Pirate Fantôme, Marraine Fée, Bruce Lee (ou un personnage qui fait des trucs *comme* Bruce Lee), voire Monstre Géant Qui Veut Juste Être Aimé Pour Ses Macramés. La seule limite est ce que vous pouvez faire avaler au Meneur de jeu (ou MJ). Avec un Meneur de jeu très permissif, vous pouvez être *tout ça à la fois*. Chaque Cliché est associé à un chiffre représentant un nombre de dés (les bons vieux dés à six faces cubiques). À chaque fois que votre capacité à être un Magicien, un Pilote Stellaire ou Bruce Lee est *mise en doute*, vous lancez un nombre de dés égal à ce chiffre. Un professionnel a 3 dés dans son domaine de prédilection. Un toquard en a 1. Un maître en a 6. Un personnage de ***Risus*** complet ressemble à ceci :

Grolfnar Vainsson Le Viking

Description : grand, blond et souriant. A un faible pour la bière, la baston, la bière et les belles vikingesses, sans oublier la baston, la navigation et le pillage. Il rêve du jour où il écrira sa propre saga.

Clichés : Viking (4), Joueur (3), Dragueur (2), Poète (1)

Pour créer Grolfnar, il nous a suffi de lui donner un nom, de le décrire et de choisir ses Clichés. Vous avez 10 dés à dépenser en Clichés. Vous pouvez les dépenser comme vous le souhaitez, sur autant de Clichés que vous le souhaitez (mais plus de dix seraient bizarre). Le premier Cliché de la liste est votre *Cliché principal*, celui qui exprime le plus clairement la manière dont votre personnage se perçoit (« Viking » dans le cas de Grolfnar). En général, les personnages récemment créés ne peuvent pas avoir plus de 4 dés dans un Cliché. Le côté « Viking » de notre ami Grolfnar est à son maximum pour un personnage débutant. Votre MJ est libre de modifier cette règle, de l'assouplir ou de faire des papillotes avec. En cas de doute, posez-lui la question.



Du Matos et des Pouvoirs

Chaque Cliché implique de nombreuses choses à propos d'un personnage. Les plus cruciales sont ses *capacités* et son *équipement*. Si vous jouez un Barbare Hirsute (3), nous pouvons partir du principe que les lames et les combats lui sont familiers. Il sait certainement courir, grimper et faire la fête toute la nuit. Il possède sans doute une solide épée et un pagne qui, espérons-le, cache l'essentiel. Si vous jouez une Lycéenne Médium (4), vous avez probablement le don de sentir les résidus psychométriques qui traînent sur les scènes de crime (et qui vous terrifient) et vous possédez sans doute un sac à dos trop *kawaï* où vous rangez vos affaires d'école. Si vous jouez un Pirate Renégat de l'Espace (3), vous savez tout un tas de trucs Piratesques et Renégatico-spatiaux. Vous possédez certainement un pistolet à rayons, voire un cargo spatial d'occasion. En cas de doute sur les capacités et le matériel de votre personnage, discutez-en avec votre MJ.

Le matériel est fourni « gratuitement » avec chaque Cliché, mais il peut être perdu ou détruit. Cela risque, parfois, de limiter ou d'annuler la capacité du Cliché. Privé de son cargo spatial, un Pirate Renégat de l'Espace ne peut plus transporter du butin jusqu'à de lointains soleils… alors que notre Lycéenne Médium peut perdre son sac à dos sans pour autant cesser d'être terrorisée par les scènes de crime. Un Barbare Hirsute (3), forcé de se battre dans une arène sans sa fidèle lame, peut se servir de ses mains nues, mais il perd *la moitié de ses dés*. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur. Tant qu'il n'aura pas récupéré une arme, il n'est plus qu'un Barbare Hirsute (2). Quant à la Lycéenne, sans son sac à dos, elle souffrira d'un malus similaire lorsque sonnera l'heure de faire ses devoirs.

Au cours de leur vie aventureuse, des explorateurs chanceux peuvent découvrir du matériel enchanté, ou à la pointe de la technologie, ou tout simplement spécial. Dans sa variante la plus simple, il s'agit de *Matos à dé de bonus* (des objets qui vous donnent la possibilité de jeter un dé supplémentaire ou plus, lorsque vous vous en servez). Il existe d'autres variétés de matériel spécial, qui modifient les mécanismes de jeu (« grâce à ce programme de pilotage expérimental, vous pouvez relancer tous les 1 »), donnent des pouvoirs en jeu (« seul le son d'un Stradivarius peut séduire un Prince Vampire ») ou octroient à la fois des avantages et des restrictions (« Lorsque vous combattez avec l'Épée de Miséricorde, vous jetez toujours *au moins autant de dés* que votre adversaire, mais vous *devez* l'épargner si vous gagnez le combat »).

Le Système de Jeu

Lorsque quelqu'un essaye de faire quelque chose, que personne ne tente activement de l'en empêcher *et* que le meneur de jeu pense que le succès ne sera pas automatique, le joueur lance des dés. S'il obtient un total supérieur ou égal au Facteur de difficulté (FD) fixé par le MJ, il a réussi. Sinon, c'est l'échec ! Les Facteurs de difficulté se répartissent sur l'échelle suivante :

5 : Facile. Ou du moins pas trop dur. Un défi pour un gars pas doué, du gâteau pour un pro.

10 : Un défi, même pour un professionnel.

15 : Un défi héroïque. Pour des cascades très imaginatives ou très difficiles.

20 : Difficulté presque surhumaine. Un défi même pour un maître.

30 : Vous plaisantez ! Une difficulté réellement surhumaine.

Le Facteur de difficulté dépend du Cliché, mais tout le monde peut *essayer*. Pour un Seigneur De La Jungle, traverser un gouffre en s'accrochant à une corde ou une liane sera un jeu d'enfant (succès automatique). Un Archéologue Pulp trouvera l'exercice Facile (FD 5). Ce sera difficile mais faisable (FD 10) pour un Gymnaste, un Barbare ou un Monte En l'Air. Et même un Occultiste Excentrique En Fauteuil Roulant peut s'y risquer (FD 15, mais si le résultat du jet est intérieur à 30, il perd son fauteuil roulant).

Le Système de Combat

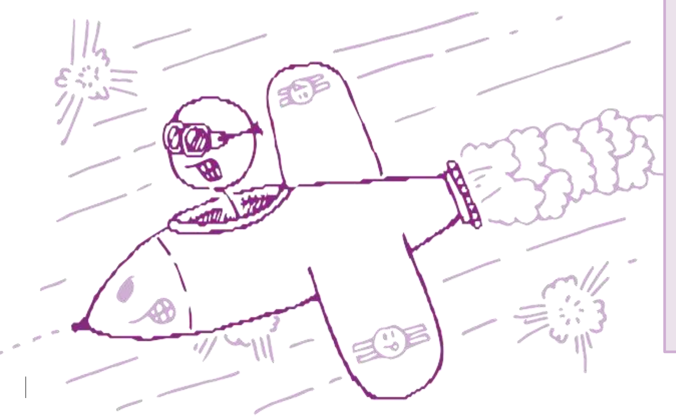
Dans ***Risus***, le « combat » est défini comme toute occasion où des adversaires tentent d'améliorer leur position, d'attaquer, de se défendre ou d'user leurs adversaires, *littéralement ou métaphoriquement*. Parmi les exemples de « combat » possibles :

- **Débat** : Les combattants manient la logique, l'obstination et les trucs rhétoriques éculés pour faire triompher leur opinion.
- **Course de chevaux** : Des types sur des canassons qui galopent comme des fous sur une piste boueuse pour savoir qui arrivera nulle part le premier.
- **Duel aérien** : Des pilotes d'avions ou de vaisseaux spatiaux qui tentent de s'éparpiller l'un l'autre dans les cieux.
- **Duels astraux / psychiques** : De vénérables sages ou des psis qui regardent dans le vide et qui paraissent s'ennuyer à mourir, alors qu'en réalité, ils sont en train de tenter de s'arracher l'âme quelque part dans l'Outre-Monde.
- **Duels magiques** : Des sorciers employant des magies étranges pour triompher l'un de l'autre.
- **Duels de banjos** : Pareil, mais ce sont les mélodies qui sont étranges, pas les magies.
- **Séduction** : Un ou plusieurs personnages tentent de « conclure » avec un ou plusieurs autres personnages qui tentent de résister.
- **Tribunal** : L'Accusation contre la Défense. Objectif : la victoire. La justice ? Quelle justice ?
- **Authentique combat physique** : Des gens qui essayent de se faire mal pour de vrai.

Le meneur de jeu décide à quel moment commence le combat. Faites des tours de table et laissez chaque joueur effectuer une attaque à son tour. La définition d'une « attaque » dépend du combat, mais elle doit toujours être jouée de manière théâtrale (s'il s'agit d'un dialogue) ou décrite de manière détaillée et divertissante (s'il s'agit d'une action physique / dangereuse / nécessitant l'usage de contraceptifs). Le MJ décide, au début du combat, quelle *sorte* de Clichés s'applique. Dans une bonne grosse baston physique, des Clichés comme Viking, Soldat, Mousquetaire ou Ernest Hemingway sont appropriés. En revanche, Coiffeur ou Séducteur sont inadaptés.

Une attaque doit être dirigée contre un ennemi. Les deux personnes concernées, l'attaquant et le défenseur, font un jet sur le Cliché choisi. *Le score le plus faible perd.* Plus précisément, le joueur qui a obtenu le plus faible total perd *un dé dans son Cliché* pour le reste du combat : il a été affaibli, il se fatigue, bref, il a fait un pas vers la défaite.

Tôt ou tard, l'un des camps tombe à court de dés et perd le combat. *Le vainqueur décide du sort du perdant.* Dans un combat physique ou magique, le perdant peut être tué (ou généreusement épargné). Dans une scène de Tribunal, le perdant se retrouve condamné par le juge ou n'arrive pas obtenir la tête du prévenu. Dans le cas d'une tentative de séduction, le perdant va prendre une douche froide pour calmer ses ardeurs ou passe une nuit très chaude, selon le choix du vainqueur. Les conséquences de la victoire sont normalement décidées par le vainqueur, sauf si le MJ décide que l'idée du joueur n'a pas de sens compte tenu du contexte. Lorsque vous remportez un match de tennis, vous n'êtes *normalement* pas autorisé à décapiter le perdant et à traîner son cadavre à travers toute la ville.



Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le même Cliché à chaque tour de table (ou « round »). Si un Viking/Mousquetaire veut faire tomber des têtes pendant un round, puis faire le zouave avec le lustre au round suivant, c'est parfait ! Toutefois, lorsqu'un personnage se retrouve avec un Cliché réduit à 0 pendant un combat, il a *perdu*, même s'il dispose d'autres Clichés appropriés.

Les dés perdus en combat sont récupérés à la fin de ce dernier, à un taux de « guérison » fixé par le MJ en fonction de la nature des attaques. S'il s'agissait d'un combat entre véhicules (chasseurs spatiaux, robots géants, vaisseaux de ligne), les véhicules sont probablement endommagés et auront besoin de réparations. Parfois, la « guérison » ne dépend pas du temps, mais d'une *condition* fixée par le meneur de jeu. « Après une telle défaite, tu ne peux même plus *regarder* ton banjo tant que ta copine ne t'aura pas remonté le moral. »

Risus ne propose pas d'échelle de temps ou de distance standardisée. Tout dépend du contexte. Dans un combat physique, chaque tour de table représente généralement quelques secondes. En revanche, dans une guerre de tranchées entre époux, chaque round peut représenter une journée entière (premier jour, le mari met « par inadvertance » le feu à la robe préférée de son épouse ; deuxième jour, l'épouse donne « par erreur » de la mort-aux-rats au poisson rouge favori de son mari et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur).

Clichés Inadaptés

Comme nous l'avons dit plus haut, le MJ décide des Clichés appropriés en fonction du type de combat. Un Cliché *inadapté* est… tout ce qui reste. Dans un combat physique, Coiffeur est inadapté. Dans un duel entre magiciens, Barbare n'est pas souhaitable.

Il n'est *pas interdit* de se servir d'un Cliché inadapté en combat. Ils peuvent être utilisés pour attaquer, ***à condition que le joueur décrive son action d'une manière très, mais alors très, distrayante***. De plus, l'attaque doit être *plausible*, adaptée au contexte du combat et conforme au genre et au ton fixé par le MJ. Cela rend ce genre d'attaque mieux adaptée aux parties pulp, ou cape et épée, ou franchement « comiques ».

Toutes les règles de combat s'appliquent normalement, à une exception près : si un Cliché *inadapté* remporte un round de combat l'opposant à un Cliché *adapté*, le joueur qui employait ce dernier perd *trois* dés, et pas un. Le joueur employant le Cliché inadapté ne court pas ce risque. S'il perd, il ne perd qu'un dé. Un coiffeur imaginatif, s'il est acculé, peut devenir dangereux. Prenez garde !

Dans le doute, c'est l'agresseur qui détermine le type de combat. Si un sorcier attaque un barbare, c'est un duel magique ! Si le barbare tente de découper le sorcier en rondelles avec son épée, c'est un combat physique. Un défenseur qui parvient à inventer une utilisation distrayante de ses compétences aura l'avantage. Dans bien des genres, être le défenseur paye ! Mais… si le sorcier et le barbare veulent *tous les deux en découdre*, ils sont tous les deux les agresseurs et c'est un « combat médiéval-fantastique », où les épées et les sortilèges ont également leur mot à dire.

Se Regrouper

Deux personnages ou plus peuvent décider de former un *groupe* en combat. Tant que le groupe existe (généralement pour toute la durée du combat), ils se battent comme une seule unité et sont attaqués comme un seul ennemi. Il existe deux types de groupes : le *groupe de personnages*, réservé aux personnages-joueurs… et aux personnages non-joueurs assez intéressants ; et les *groupes de figurants*, pour les hordes de PNJ sans visage.



Groupes de figurants : Ce sont juste des effets spéciaux. Lorsqu'une horde de 700 rats-squelettes attaque les personnages dans le repaire du Nécromant Pervers (5), le MJ ne va sans doute pas avoir envie de gérer 700 petits tas de dés-squelettes. Il préfère décider qu'il s'agit d'un groupe de figurants, combattant comme un seul ennemi : une Horde De Rats-Squelettes (7). Mécaniquement, une horde de rats ou d'autre chose fonctionne comme n'importe quel ennemi, sauf qu'elle a parfois plus de dés (autant que le MJ juge utile de leur en donner). Les membres d'un groupe de figurants restent ensemble tant qu'ils n'ont pas été vaincus. À ce stade, les survivants peuvent se disperser, mais il doit en rester au moins un pour subir le destin choisi par le vainqueur. En poussant cette logique à l'extrême (ou à l'absurde), l'équipage d'un navire, une forêt, un donjon, une ville ou une nation tout entière peuvent être réduits à un simple Cliché.

Groupe de personnages : Lorsque les personnages-joueurs (et/ou des non-joueurs dignes d'intérêt) forment un groupe, le Chef de groupe est celui qui dispose du Cliché applicable dont le score est le plus élevé. En cas d'égalité, le groupe *désigne* son chef. Tout le monde lance les dés. Les dés du Chef de groupe sont les seuls à compter complètement. Les dés des autres membres du groupe ne comptent que s'ils font des *six*.

Les Clichés utilisés par les membres d'un groupe n'ont pas besoin d'être identiques. Si le MJ se laisse convaincre, il est même possible d'employer un mélange de Clichés « adaptés » et « inadaptés » lors du combat (cela permet, par exemple, à un groupe de guerriers d'être aidés par leur aimable ménestrel). Toutefois, les Clichés inadaptés ne triplent pas les pertes de dés ennemis, à moins que *tous* les Clichés utilisés par le groupe soient inadaptés. (Dans ce cas, les joueurs doivent expliquer au MJ comment leur Coiffeur, leur Dresseur De Perroquets et leur Conseiller D'Orientation vont coordonner leurs talents pour triompher du vil duc Viraxis !)

Lorsqu'un groupe perd un round de combat, le nombre de dés du Cliché *d'un seul* membre du groupe est réduit. L'un des membres du groupe, chef compris, peut « se porter volontaire » pour subir cette perte. Dans ce cas, il perd deux fois la valeur prévue (soit deux dés… ou six !), *mais* le Chef de groupe a le droit de lancer *deux fois plus de dés lors de sa prochaine attaque*. Ce bonus temporaire est destiné à donner au groupe l'occasion de venger son héroïque camarade. S'il n'y a pas de volontaire, le Chef de groupe désigne le membre du groupe qui subira la perte. Celle-ci n'est pas doublée et il n'y a pas de « bonus de vengeance ».

- **Victoire et défaite** : Pour les groupes comme pour les individus, le vainqueur détermine le sort du perdant… mais lorsque le perdant fait partie d'un groupe, son sort attend généralement la *fin* de l'existence du groupe (même s'il est vaincu au beau milieu de la bataille). Si son équipe l'emporte, c'est son équipe qui décide de son sort et pas son adversaire. Notez que parfois, les personnages sont dans des circonstances si incertaines que leur sort doit être résolu immédiatement. Mais dans la plupart des cas, faire partie d'un groupe – et surtout d'un groupe qui gagne – est une bonne assurance.
- **Débandade** : Un groupe peut se débander volontairement entre chaque jet de dés. Cela réduit immédiatement d'un dé le Cliché utilisé par tous les membres du groupe (ce n'est pas une réduction permanente, elle fonctionne comme les dégâts « infligés » par la perte d'un round de combat). Les membres d'un groupe qui vient de se défaire peuvent en former un ou plusieurs autres, à condition que les dégâts dus à la séparation ne les aient pas conduits à la défaite. Un individu peut également décider de larguer le groupe mais il tombe alors immédiatement à 0 dé, détale comme un lapin vers l'abri le plus proche et se retrouve à la merci du vainqueur.
- **Chef perdu** : Si le Chef du groupe le quitte pour une raison ou pour une autre (en le larguant ou parce que ses dés ont été réduits à zéro), le groupe doit se débander immédiatement, avec les conséquences présentées plus haut. Ses membres peuvent décider de former dans la foulée un nouveau groupe (avec un nouveau chef). Si l'ancien chef a été forcé de quitter le groupe parce qu'il s'est porté volontaire pour subir la réduction de son cliché, le nouveau Chef de groupe bénéficie du doublement de son nombre de dés – le « bonus de vengeance » lui sert à venger son prédécesseur !



Participation Impossible

Les personnages se retrouvent parfois embarqués dans un combat ou un conflit pour lequel ils n'ont tout simplement pas de Cliché adapté, même en faisant d'énormes efforts d'imagination. Imaginons un concours de mangeurs de tartes. L'un des personnages dispose du Cliché « Goinfre Répugnant (2) ». Les autres sont des astronautes ou des comptables, deux professions qui n'ont qu'un lointain rapport avec les tartes. Dans un cas de ce genre, le MJ peut donner à *tout le monde* deux « dés provisoires » utilisables pour la durée de ce conflit. Cela veut dire que notre ami le goinfre verra son Cliché devenir « Goinfre Répugnant (4) ». Les autres disposent soudain du Cliché « Types Ordinaires Qui Se Sont Laissés Baratiner Et Participent À Un Concours De Mangeurs De Tartes (2) ». Ils le conservent jusqu'à ce qu'ils soient venus à bout, dans la douleur, de la dernière miette. Ainsi, tout le monde peut jouer, mais le Goinfre Répugnant conserve son avantage. Cette règle s'applique aux conflits et aux combats, mais jamais aux jets contre un Facteur de difficulté (en effet, pour une action donnée, le MJ détermine le FD pour chaque Cliché).

Conflits à Action Unique

Le « combat » implique plusieurs rounds de manœuvres destinées à prendre l'avantage ou à user l'adversaire. De nombreux conflits sont trop *rapides* pour être joués de cette manière, par exemple celui qui oppose deux personnages qui se précipitent pour ramasser le même pistolet à terre. De tels « Conflits à action unique », ou CAU, sont résolus par un seul jet sur un Cliché approprié (ou inadapté, avec un zeste de jeu théâtral). Le total le plus élevé l'emporte. Notez que cela veut dire que, dans pratiquement *tous* les cas, le MJ peut choisir entre trois méthodes de résolution : Facteur de difficulté, Conflit à action unique ou Combat. À lui de décider de ce qui convient en fonction de l'ambiance et du rythme de sa partie. Parfois, un match de bras de fer fonctionne mieux comme un combat ; parfois, il vaut mieux le jouer comme un conflit et, parfois, comme un simple test contre un Facteur de difficulté (par exemple si le personnage glisse une pièce dans la fente pour affronter une machine à bras de fer).

Règle Optionnelle : Coup de Bol

Cette option permet aux joueurs d'acheter autre chose que des Clichés avec une partie de leurs 10 dés de départ. Un dé permet d'acheter trois *Coups de bol* (et donc, deux dés offrent six Coups de bol et ainsi de suite). Utiliser un Coup de bol donne *un seul* dé de bonus à *un seul* jet de dés et ce pour n'importe quel Cliché. Les Coups de bol se « réinitialisent » entre chaque partie. Les Coups de bol peuvent représenter la chance, la faveur d'une divinité, une idée brillante et ainsi de suite.

Règle Optionnelle : Amorces et Historiques

Grâce à cette règle optionnelle, un joueur peut obtenir quelques dés supplémentaires à la création de son personnage, à condition de lui donner une Amorce et / ou un Historique. Une *Amorce* est un problème qui affecte le personnage : une malédiction, une obsession, une faiblesse, un vœu, une blessure invalidante, bref quelque chose que le MJ considère comme prometteur et dont il pourra se servir pour rendre la vie du personnage plus intéressante (lisez : moins agréable). Un personnage doté d'une Amorce reçoit un dé supplémentaire à sa création.

Un *Historique* est une « biographie » décrivant la vie du personnage avant le début du jeu. Il n'a pas besoin d'être très long. Deux ou trois pages suffisent *amplement* ! En revanche, il doit informer le lecteur d'où vient le personnage, ce qu'il aime et ce qu'il déteste, pourquoi il est devenu ce qu'il est et donner une idée de ses motivations. Certains Historiques sont plus intéressants vus par l'œil omniscient du joueur, d'autres gagent à être rédigés comme des extraits du journal intime du personnage. Un joueur qui arrive à la partie avec un bel Historique gagne un dé supplémentaire.



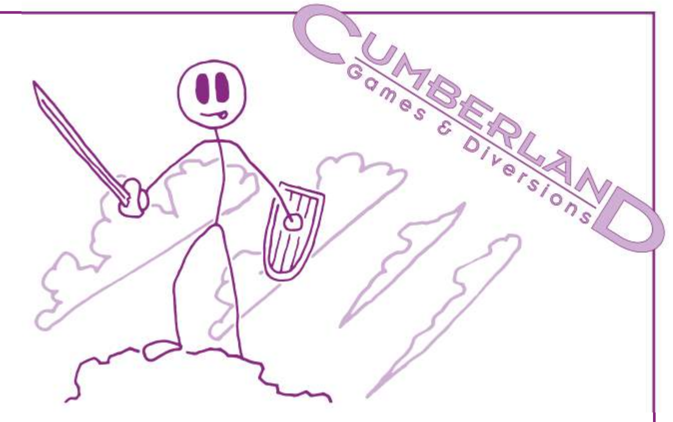
Règle Optionnelle : Gonflette

Un personnage peut *gonfler* ses Clichés, investissant des efforts particuliers au prix de blessures certaines (sous la forme de pertes de dés). Un Cliché gonflé reçoit un bonus temporaire en dés. Ce bonus s'applique pendant un round de combat ou pour un seul jet de dés important. Ensuite, le Cliché revient à la normale, puis souffre instantanément de la perte d'un nombre de dés *égal* au nombre de dés de bonus reçu précédemment. Cette perte fonctionne comme les « blessures » infligées aux Clichés en combat et doit « guérir » de la même manière.

> **Exemple** : Rudolph le Ninja (3) est attaqué par un Monstre (6) ! Face à un tel adversaire, Rudolph se sent perdu. Il décide de ruser. Le monstre l'attaque physiquement ? Fort bien ! Rudolph choisit de riposter grâce à son Cliché Chef Cajun (3), un choix parfaitement *inadapté* ! Il décide aussi de gonfler son Cliché de deux dés, ce qui lui en donne cinq, soit Chef Cajun (5). Il met toutes ses tripes dans la cuisine !
>
> Nous voici au premier round. Le monstre lance six dés. Le ninja en lance cinq, qui correspondent à la préparation d'un très tentant gumbo assaisonné d'un somnifère ninja de sa composition. Si le ninja rate son jet, il a perdu. En effet, son Cliché de cuisinier tombe à (1) à cause des effets secondaires de la gonflette et diminue d'un autre dé parce que le round a été perdu. Le monstre ignore le gumbo et mange Rudolph. Si le ninja l'emporte, en revanche, le monstre tombe de Monstre (6) à Monstre (3). Quant au ninja, son Cliché Chef Cajun tombe de (3) à (1). Au deuxième round, Rudolph se servira de Ninja (3). Il sera à égalité avec un monstre groggy et bien nourri.

Il est possible de gonfler n'importe quel jet de Cliché, à partir du moment où le MJ est d'accord pour dire que l'action peut être « poussée ».

Double gonflette : S'il autorise la gonflette, le MJ peut aussi permettre la *double gonflette*, des Clichés qui ne souffrent que de « demi-dégâts » lorsque vous les gonflez. Par exemple, un Sorcier [5] peut lancer onze dés pour un



seul round de combat (six dés de bonus !). Cet effort supplémentaire ne lui coûtera que trois dés. À l'achat, ces Clichés coûtent le double du prix ordinaire. Ils conviennent particulièrement aux Clichés qui représentent des capacités surnaturelles (en fait, certains MJ peuvent *exiger* que de tels Clichés soient à double gonflette). Les Clichés à double gonflette sont notés entre [crochets], pour les distinguer des Clichés normaux qui sont notés entre (parenthèses).

Règle Optionnelle : Progression des Personnages

À la fin de l'aventure, chaque joueur peut faire un jet sur chaque Cliché *mis en doute* pendant la partie. Ignorez les « blessures », lancez des dés comme si le Cliché était « intact ». Si tous les dés *donnent un résultat pair*, le joueur gagne définitivement un dé dans ce Cliché. Il n'est pas possible d'avoir plus de (6) dans un Cliché.

- **Progression à la volée :** Si vous accomplissez quelque chose de très, très spectaculaire, qui fait applaudir toute la tablée, le MJ peut décider que vous faites le jet de progression immédiatement (oui, même en pleine action !). Vous aurez quand même le droit d'en faire un autre à la fin de la partie.
- **Gagner de nouveaux Clichés :** Avec le temps, un personnage peut mûrir suffisamment pour qu'il devienne légitime d'ajouter un nouveau Cliché à sa feuille de personnage. Si le joueur *et* le meneur de jeu admettent que c'est le cas *et* se mettent d'accord sur un nouveau Cliché, le joueur fait ses jets de progression comme d'habitude. Les dés gagnés peuvent être affectés au nouveau Cliché plutôt qu'aux Clichés pour lesquels il a fait ses jets. Si la situation le permet, cela peut s'appliquer également à la progression « à la volée » !
- **Variante à long terme** : Au lieu de faire un jet pour *chaque* Cliché mis en doute, faites un jet pour un seul Cliché de votre choix.

Rendons à César

Risus a grandi à partir d'inspirations venant de ***Ghostbusters*** (1re édition par West End Games), confrontées à une idée figurant dans ***DC Heroes***, de Mayfair Games. D'autres jeux de rôle m'ont également influencé, notamment ***GURPS***, ***TWERPS***, ***Fudge***, ***Tunnels & Trolls***, ***Over the Edge*** et ***DragonQuest***. La liste des gens qui ont contribué à ***Risus*** est beaucoup trop longue pour la place dont je dispose, mais il serait criminel de ne pas en mentionner certains : Guy Hoyle, Spike Y. Jones, Dan « Moose » Jasman, Frank J. Perricone, Jason Puckett, David Pulver, Sean « Dr Kromm » Punch, Liz Rich, Dan Suptic, Brent Wolke, René Vernon et les milliers de joueurs sympas, anciens et nouveaux, qui ont peuplé et fait vivre la communauté de ***Risus***.